



## REPRESENTASI PERPUSTAKAAN PADA FILM *DOCTOR STRANGE*

### *LIBRARY REPRESENTATION ON DOCTOR STRANGE MOVIE*

Oleh:

Nesia Nusantara

Laksmi

Program Studi Ilmu Perpustakaan  
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya

Universitas Indonesia

[nesianusantari@gmail.com](mailto:nesianusantari@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.17509/edulib.v10i2.27210>

---

#### **ABSTRACT**

*Film is one of the media which has representation in it. The representation in the film consists of various things. One of the things which could be represented is the library. The library is a place which stores and manages a variety of knowledge, which could be used by the users, start from finding answers to their questions, holding activities related to their interests, to creating a lot of shared activities which have meanings on it. This research will focus on library representation in the Doctor Strange film. The research method is a qualitative research method with a semiotic approach with syntagmatic and paradigmatic analysis. The data is obtained from dialogues, scenes, and sequences which represent the library. The unit of analysis is the sequences from Doctor Strange. In the Doctor Strange, the library is represented as a sacred place which holds a variety of knowledge. The library in the film is also a source of information for the Kamar-Taj residents to increase their knowledge of sorcery. Science in the film is symbolized as a strength possessed by each individual. The library is also represented as a place of battlefield between good and evil in fighting over science.*

**Keywords:** *Doctor Strange; Library; Representation; Semiotic; Syntagmatic and Paradigmatic*

---

---

#### **ABSTRAK**

Film merupakan salah satu media yang di dalamnya terdapat representasi. Representasi dalam film terdiri dari berbagai hal. Salah satu hal yang dapat direpresentasikan adalah perpustakaan. Perpustakaan merupakan tempat yang menyimpan dan mengelola berbagai ilmu pengetahuan yang dapat dimanfaatkan oleh para penggunanya, mulai dari menemukan jawaban atas pertanyaan mereka, mengadakan kegiatan yang berhubungan dengan minat bakat mereka, hingga menciptakan banyak makna bersama. Penelitian ini akan berfokus pada representasi

---

---

#### **Article Info**

*Naskah Diterima :*  
2020-0105-26

*Naskah Direvisi:*  
2020-19-31

*Naskah Disetujui:*  
2020-11-10

---

---

perpustakaan pada film Doctor Strange. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika dengan analisis sintagmatik dan paradigmatik. Dalam film Doctor Strange, perpustakaan direpresentasikan sebagai tempat suci yang menyimpan berbagai ilmu pengetahuan. Perpustakaan dalam film juga merupakan sumber informasi bagi para penghuni Kamar-Taj untuk meningkatkan pengetahuan mengenai ilmu sihir mereka. Ilmu pengetahuan dalam film disimbolkan sebagai kekuatan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Perpustakaan juga direpresentasikan sebagai tempat pertarungan antara kebaikan dan kejahatan dalam memperebutkan ilmu pengetahuan.

**Kata Kunci:** Doctor Strange; Perpustakaan; Representasi; Semiotik; Sintagmatik dan Paradigmatik;

---

## A. PENDAHULUAN

Representasi pada media televisi tidak hanya menggunakan kalimat dan gambar, tetapi juga menggunakan unsur-unsur sinematografi, seperti visual gerak, audio, dan jalan cerita. Representasi merupakan suatu hal yang mengacu kepada proses penyampaian realitas dalam komunikasi melalui kata-kata, suara, gambar, atau kombinasinya (Fiske, 2011). Film merupakan media yang dapat menggambarkan representasi terhadap sesuatu, di mana representasi tersebut tidak terlepas dari realitas yang ada dalam kehidupan masyarakat. Salah satu yang dapat direpresentasikan dalam film adalah perpustakaan.

Penelitian ini akan berfokus pada representasi perpustakaan yang terdapat pada sebuah film. Perpustakaan bisa didefinisikan antara lain sebagai sebuah tempat, gedung, ruangan atau bagian ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menggunakan koleksi buku serta terbitan lainnya, biasanya disimpan menurut tata susunan ter-

tentu untuk digunakan pembaca. Perpustakaan dianggap sebagai tempat beradanya harta karun yang berupa ilmu pengetahuan.

Penelitian mengenai representasi perpustakaan sudah banyak dilakukan, di mana sebagian besar dari penelitian tersebut menggunakan media audio visual, seperti film, serial televisi, dan iklan. Wicaksono (2020) dengan judul *Representasi Perpustakaan dalam Film Pendek The Library* mengkaji mengenai representasi perpustakaan dalam sebuah film. Metode penelitian yang digunakan adalah metode semiotik Roland Barthes, yaitu gagasan signifikasi dua tahap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan direpresentasikan sebagai tempat untuk menyimpan buku-buku yang tebal dan juga tempat yang sunyi, di mana perpustakaan mewajibkan penggunaannya untuk menjaga ketenangan.

Selain itu, perpustakaan juga direpresentasikan sebagai tempat di mana kaum minoritas (dalam film digambarkan kaum homo seksual) dapat mengekspresikan diri mereka

tanpa dihakimi oleh kaum mayoritas (Wicaksono, 2020).

Mayesti, Salam, Noviani (2017), terdapat penelitian yang berjudul *Perpustakaan Umum sebagai Sarana Literasi Informasi: Representasi dalam Film Indonesia*. Penelitian tersebut mengkaji representasi perpustakaan umum dalam 2 film Indonesia, yaitu Kala dan Adriana. Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan direpresentasikan sebagai sumber informasi yang dapat memberikan solusi penyelesaian masalah dari tokoh-tokoh yang ada di dalam kedua film tersebut (Mayesti, Salam, & Noviani, 2017).

Selanjutnya, Morita & Laksmi (2018) melalui penelitian mereka yang berjudul *Representation of Public Library Recreation Function in the Film The Library (2015)* mengkaji representasi fungsi rekreasi perpustakaan pada film *The Library* yang diproduksi pada tahun 2015. Penelitian tersebut menggunakan metode semiotik dengan analisis hubungan sintangmatik paradigmatic. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film tersebut merepresentasikan fungsi rekreasi perpustakaan yang dideskripsikan dengan ekspresi dan sikap Emily serta tokoh-tokoh lain yang berada pada film yang menunjukkan bahwa ia merasa bahagia setelah membaca koleksi yang ada di perpustakaan dan merasakan adanya pengalaman baru yang membuatnya

bahagia, serta bagaimana Ruth dan John jatuh cinta terhadap satu sama lain karena berkunjung ke perpustakaan (Morita & Laksmi, 2015).

Penelitian ini akan melanjutkan dari penelitian-penelitian sebelumnya dan berfokus pada representasi perpustakaan yang terdapat pada film *Doctor Strange*. Film *Doctor Strange* bercerita tentang seorang dokter ahli saraf bernama Stephen Strange atau Doctor Strange yang mengalami kecelakaan, sehingga menyebabkan saraf yang terdapat pada kedua tangannya tidak dapat berfungsi. Berbagai cara ia lakukan agar ia bisa mengembalikan tangannya seperti semula, hingga akhirnya ia menemukan Kamar-Taj yang dilansir dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit. Di Kamar-Taj, Strange mencari berbagai informasi dan mempelajari ilmu sihir untuk menyembuhkan kedua tangannya. Pada proses belajar itulah muncul *scene* perpustakaan dalam film ini. Pemilihan film *Doctor Strange* dalam penelitian ini berdasarkan adanya adegan mengenai perpustakaan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh Strange.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### Representasi

Representasi didefinisikan sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan,

atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2012). Representasi melibatkan penggunaan bahasa, tanda, dan gambar yang mewakili atau menggambarkan sesuatu. Representasi adalah produksi untuk menciptakan makna di dalam pikiran kita melalui bahasa (Hall, 2013).

### Film

Film adalah karya seni yang memproduksi makna yang kaya akan budaya dengan merepresentasikan sesuatu (Margolis, 2014) yang bergerak antara realisme dan fantasi (Cloete, 2017) dan memiliki pengaruh kuat terhadap penonton, serta menggunakan unsur sinematik dalam pembuatannya. Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam pembuatan film yang terdiri dari *misen en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Laksmi, 2018).

### Perpustakaan

Perpustakaan adalah tempat orang-orang datang untuk menemukan jawaban dari pertanyaan mereka, untuk mendapatkan buku atau sumber informasi lain, atau untuk mencari koleksi untuk tujuan pendidikan atau sekedar hiburan (Rubin, 2016).

Perpustakaan juga merupakan tempat di mana masyarakat tidak hanya dapat mengakses koleksi yang terdapat di perpustakaan, tetapi juga dapat menciptakan lebih banyak makna bersama dengan mengembangkan dan memperbaiki suatu hal yang

penting bagi mereka (Weinberger, 2016).

Perpustakaan terdiri dari beberapa jenis, salah satu di antaranya adalah perpustakaan khusus. Perpustakaan khusus didefinisikan sebagai perpustakaan yang melayani suatu perusahaan, instansi, dan pemerintahan. Perpustakaan khusus tidak terbuka untuk umum, melainkan diperuntukkan untuk anggota dari organisasi induk (Semertzaki, 2011).

### Fungsi Perpustakaan

Perpustakaan memiliki peran untuk menunjang pendidikan, menyediakan akses informasi, dan menjadi agen kebudayaan. Peran tersebut kemudian diwujudkan dalam fungsi perpustakaan, yaitu fungsi informatif, edukatif, kultural, dan rekreatif (Laksmi, Sosetyo-Salim, & Imansyah, 2011).

### Komponen Perpustakaan

Komponen perpustakaan merupakan bagian yang terdapat di dalam perpustakaan. Sebuah tempat tidak dapat dikatakan perpustakaan jika tidak terdapat komponen-komponen tersebut. Komponen perpustakaan terdiri dari pustakawan dengan latar belakang pendidikan ilmu perpustakaan dan informasi (Evans, Intner, & Weihs, 2011, hlm. 37), koleksi yang terdiri dari berbagai format dan genre (Johnson, 2014), pengguna perpustakaan yang menggunakan layanan di perpustakaan (Evans, dkk., 2011, hlm. 5), dana untuk ke-

giatan operasional perpustakaan (Stueart, Moran, & Morner, 2012), dan sarana pra-sarana (Mickiewicz, 2016).

### C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika dengan analisis sintagmatik dan paradigmatis. Penelitian kualitatif menyajikan situasi di mana akan terungkap berbagai fakta, data, atau bukti yang berkaitan dengan penelitian ketika melakukan pengamatan. Penggunaan metode kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana representasi perpustakaan dalam film *Doctor Strange*. Analisis sintagmatik digunakan untuk menganalisis alur yang bertujuan untuk melihat keterkaitan jalan cerita dengan representasi perpustakaan. Analisis paradigmatis digunakan untuk meneliti tanda yang hadir dan tidak hadir dalam film, namun muncul dalam pikiran pembaca teks. Dalam hal ini dilakukan untuk menganalisis tokoh, hubungan antar tokoh, dan analisis latar ruang.

Data yang didapatkan merupakan data primer dan sekunder. Data primer didapatkan melalui kata, kalimat, pernyataan, visual, dan percakapan yang didapatkan dari dialog, adegan, dan satuan cerita yang terdapat dalam film *Doctor Strange* yang menggambarkan perpustakaan. Data sekunder didapatkan melalui buku, jurnal, *website*, dan *e-book*. Metode pe-

ngumpulan data yang digunakan adalah kajian dokumen yang bertujuan untuk mendeskripsikan representasi perpustakaan pada film *Doctor Strange*. Dokumen yang dikaji dalam penelitian ini adalah film, buku, jurnal, *website*, dan *e-book*. Unit analisis penelitian ini adalah satuan isi cerita atau sekuen dari film *Doctor Strange*, dengan durasi 1 jam 55 menit.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Analisis Sintagmatik

Pada penelitian ini, analisis sintagmatik digunakan untuk urutan peristiwa dalam film berdasarkan adegan dalam film, yang menggambarkan hubungan sebab akibat. Analisis sintagmatik terdiri dari analisis pengaluran dan analisis alur.

#### Analisis Pengaluran

Analisis pengaluran akan menggambarkan urutan-urutan peristiwa yang membentuk cerita dalam film *Doctor Strange*. Urutan peristiwa tersebut dinamakan satuan isi cerita atau sekuen dan diberikan penomoran tunggal. Urutan sekuen dalam film *Doctor Strange* terdiri dari 181 sekuen yang mengurutkan adegan dalam film. Dari total 181 sekuen tersebut, terdapat 31 sekuen yang menjelaskan tentang perpustakaan.

Dalam sekuen-sekuen tersebut dijelaskan mengenai fungsi perpustakaan, pustakawan, sarana prasarana perpustakaan, koleksi perpustakaan, dan pemustaka perpustakaan. Fungsi perpustakaan

yang tergambar dalam sekuen-sekuen tersebut adalah fungsi informatif dan fungsi edukatif. Fungsi informatif digambarkan pada adegan di mana Strange bertanya mengenai buku-buku yang berada di bagian khusus perpustakaan dan Master Wong memberikan penjelasan mengenai buku-buku di bagian khusus tersebut. Terdapat pula adegan di mana Master Wong dan Master Mordo memberikan informasi kepada Strange mengenai siapa mereka sebenarnya dan bahaya yang ditimbulkan dari Kitab *Cagliostro*. Fungsi edukatif digambarkan pada adegan di mana Strange meminjam banyak buku untuk memperdalam ilmu sihirnya dan kegigihan Strange untuk meminjam buku-buku mengenai proyeksi astral hingga menghalalkan segala cara untuk mendapatkannya. Selain itu, terdapat pula adegan di mana Strange mempelajari Kitab *Cagliostro* dan mempraktikkan ritual sesuai dengan informasi yang tercantum dalam kitab tersebut.

Pustakawan dalam film ini, yaitu Master Wong, digambarkan sebagai seseorang yang tegas. Sikap tegas Master Wong tersebut merupakan salah satu aspek signifikan dari kemampuan berkomunikasi yang seharusnya dimiliki oleh para pustakawan. Master Wong tidak segan-segan menghukum pengunjung yang berani mencuri di perpustakaan. Master Wong ditunjuk sebagai pustakawan oleh *the Ancient One* dikarenakan

pustakawan Kamar-Taj sebelumnya dibunuh oleh Kaecilius dan pengikutnya.

Tidak adanya sistem keamanan yang baik menyebabkan perpustakaan mudah dimasuki oleh pengunjung yang tidak memiliki niat baik, seperti Kaecilius. Akibatnya pustakawan Kamar-Taj terbunuh dan terdapat koleksi yang rusak karena halaman-halamannya dicuri oleh Kaecilius. Pengunjung pun tidak dapat diberikan sanksi karena mereka dengan mudahnya dapat melarikan diri dari perpustakaan.

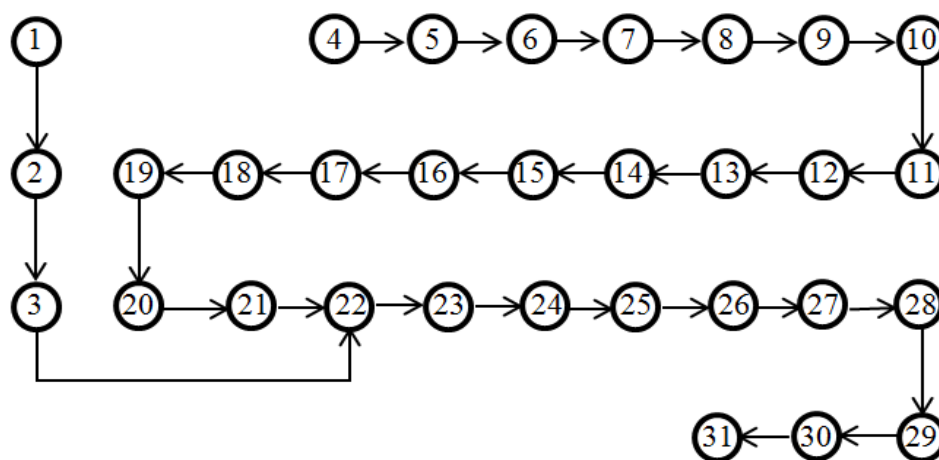
Perpustakaan dalam film *Doctor Strange* merupakan perpustakaan khusus yang menjadi pusat pembelajaran bagi organisasi induk (Johnson, 2014), yaitu Kamar-Taj. Sesuai dengan sifatnya, koleksi perpustakaan khusus terbatas pada bahan pustaka yang menjadi minat utama organisasi (Johnson, 2014), sehingga perpustakaan Kamar-Taj dipenuhi dengan koleksi buku mengenai ilmu sihir. Perpustakaan juga memiliki koleksi khusus yang hanya dapat diakses oleh para master karena tingkat ilmunya yang sangat tinggi. Selain koleksi berupa buku, perpustakaan juga menyimpan koleksi berupa benda-benda keramat, salah satunya adalah *the Eye of Agamotto*, yang di dalamnya terdapat *Time Stone*. *The Eye* merupakan suatu benda yang dapat menjalankan ritual pemutar-balikkan waktu. Di sini terlihat bahwa perpustakaan bukan hanya memiliki fungsi informatif dan

edukatif, tetapi juga berfungsi sebagai tempat menyimpan benda-benda yang tidak ternilai harganya.

### Analisis Alur

Alur yang digambarkan dalam film *Doctor Strange* merupakan alur maju yang memiliki hubungan sebab-akibat. Analisis alur menggunakan penjabaran fungsi utama, yang merupakan ga-

bungan dari beberapa sekuen yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, sehingga alur cerita dapat dipahami dengan mudah. Fungsi utama terdiri atas 31 sekuen. Berdasarkan analisis alur yang dilakukan pada film *Doctor Strange*, film ini memiliki satu alur, yaitu alur Stephen Strange yang mempelajari ilmu sihir.



**Gambar 1**  
Bagan Fungsi Utama

Cerita dimulai ketika Kaecilius dan para pengikutnya menyusup ke dalam perpustakaan Kamar-Taj dan membunuh pustakawannya dengan tujuan mencuri halaman dari Kitab *Cagliostro* (1 dan 2). Perbuatan tersebut kemudian diketahui oleh *the Ancient One*, yang kemudian membuat Kaecilius dan para pengikutnya kabur dari perpustakaan (3). Cerita berpindah ke masa kini di mana terlihat seorang dokter ahli bedah bernama Doctor Strange yang tengah bersiap melakukan operasi

(4). Pada suatu hari, ia diundang untuk menghadiri acara makan malam. Namun sayangnya, dalam perjalanan ia mengalami kecelakaan yang menyebabkan saraf di kedua tangannya tidak berfungsi (5 dan 6). Strange sangat menyanggahi pekerjaannya, sehingga ia melakukan berbagai cara untuk menyembuhkan tangannya yang hampir membuatnya bangkrut (7). Ketika sedang melakukan terapi, terapisnya memberi tahu mengenai seseorang bernama Jonathan Pangborn yang dulunya mengalami



kelumpuhan, namun secara misterius dapat berjalan kembali (8). Strange pun memutuskan untuk menemui Pangborn dan bertanya di mana ia dapat menyembuhkan kelumpuhannya (9). Pangborn pun menjelaskan di mana ia dapat menyembuhkan kakinya yang dulu lumpuh (10).

Dengan sisa uang, Strange pergi menuju Kathmandu di mana Kamar-Taj, tempat Pangborn menyembuhkan kakinya, berada. Ketika sedang mencari Kamar-Taj, ia bertemu dengan Master Mordo yang ternyata adalah salah satu master Kamar-Taj dan Strange pun diantar menuju Kamar-Taj (11). Di Kamar-Taj, Strange disambut oleh *the Ancient One*, yang merupakan guru leluhur di Kamar-Taj yang mengajari seluruh murid dan master di Kamar-Taj. Strange bertanya kepada *the Ancient One* bagaimana ia dapat menyembuhkan Pangborn yang mengalami kelumpuhan (12). *The Ancient One* pun menjelaskan bahwa ia hanya perlu meyakinkan Pangborn bahwa ia dapat berjalan kembali dan menjelaskan berbagai ilmu dan hal-hal yang menurut Strange di luar akal pikirnya (13). Mendengar penjelasan tersebut, Strange membantah bahwa ilmu-ilmu tersebut tidaklah masuk akal. Ia tetap berpegang teguh pada ilmu pengetahuan yang bersifat kasat mata dan merasa dipermainkan oleh *the Ancient One* (14). Melihat betapa angkuh dan sombongnya Strange, *the Ancient One* membawa Strange ke dunia astral dan dunia-

dunia lainnya yang bagi Strange tidaklah masuk akal. Setelah mengembalikan Strange ke bumi, *the Ancient One* mengusir Strange karena ia tidak ingin memiliki murid yang angkuh dan sombong (15). Master Mordo meyakinkan *the Ancient One* bahwa Kamar-Taj membutuhkan orang yang memiliki ambisi yang besar seperti Strange. Master Mordo juga yakin bahwa Strange tidak akan berubah seperti Kaecilius (16). Mendengar penjelasan Master Mordo, *the Ancient One* memutuskan untuk menerima Strange kembali (17).

Agar menunjukkan kesungguhannya, Strange rajin belajar dan bertanya kepada Master Mordo dan *the Ancient One*. Strange juga memperdalam ilmu sihirnya dengan meminjam banyak buku di perpustakaan Kamar-Taj (18 dan 19). Buku-buku yang dipinjam Strange dapat ia selesaikan dalam waktu singkat, sehingga membuat pustakawan Kamar-Taj, yaitu Master Wong terkesima. Master Wong pun merekomendasikan beberapa buku kepada Strange dan bahkan mengajak Strange untuk mengunjungi bagian khusus perpustakaan yang biasanya hanya dapat diakses oleh para master dan berisi koleksi pribadi *the Ancient One* yang tingkat ilmunya sangat tinggi (20). Dengan berbagai informasi dan ilmu yang ia dapatkan, Strange mengetahui bahwa bumi ini terlindungi dari segala ancaman dari dimensi lain berkat adanya *The Sanctums*, yang berada di tiga kota, yaitu New York,



London, dan Hong Kong. Tugas para penyihirlah untuk melindungi *The Sanctums*. *The Sanctums* dapat diakses melalui bagian khusus di perpustakaan (21).

Di lain tempat, Kaecilius beserta para pengikutnya menjalankan ritual pemanggilan Dormammu, penguasa Dunia Kegelapan (22). Setelah berhasil memanggil Dormammu dan bergabung dengan Dunia Kegelapan, mereka ingin menghancurkan *The Sanctums* agar perlindungan bumi melemah, sehingga Dormammu dapat membawa bumi beserta isinya ke dalam Dunia Kegelapan, di mana waktu tidak berlaku dan manusia pun dapat hidup abadi. Kaecilius beserta pengikutnya pun pergi menuju London untuk menghancurkan London Sanctum dan membunuh penjaganya (23).

Selanjutnya mereka menyerang New York Sanctum dan membunuh penjaganya, namun berhasil dihalau oleh Strange dengan bantuan *the Cloak of Levitation* (24). Strange bertarung melawan Kaecilius dan pengikutnya sendirian, namun tak lama datanglah Master Mordo dan *the Ancient One* membantu Strange. Pertarungan tersebut menyebabkan *the Ancient One* tewas dan Kaecilius berhasil menghancurkan New York Sanctum (25 dan 26). Kaecilius dan para pengikutnya bergegas ke Hong Kong untuk menghancurkan Hong Kong Sanctum. Sesampainya mereka di sana, mereka membunuh orang-orang yang mencoba meng-

halangi aksi mereka, termasuk salah satunya Master Wong.

Dengan hancurnya *The Sanctums*, maka Dormammu melancarkan aksinya untuk menaklukkan bumi ke dalam dunianya. Strange dan Master Mordo yang tiba di Hong Kong melihat kejadian tersebut dengan putus asa, karena mereka merasa sudah terlambat (27). Namun Strange teringat suatu ritual dari Kitab Caglio stro mengenai ritual pemutar balik waktu. Strange pun memasuki Dunia Kegelapan dan membuat lingkaran waktu di sekelilingnya dan Dormammu agar ia selalu dapat memutar waktu ketika Dormammu membunuhnya (28). Benar saja, Dormammu berulang kali membunuh Strange yang datang ke Dunia Kegelapan untuk berunding. Namun usahanya tersebut tidaklah berhasil (29). Dormammu pada akhirnya menyerah dan menyetujui permintaan Strange untuk meninggalkan bumi dan membawa serta pengikutnya (30). Strange pun mengembalikan keadaan Hong Kong yang hancur kembali seperti semula, termasuk Master Wong yang hidup kembali. Setelah semua dirasa sudah sempurna, Strange memutuskan untuk menjadi pelindung New York Sanctum (31).

### Kesimpulan Analisis Sintagmatik

Film *Doctor Strange* menekankan pada adegan aksi dan fantasi. Sudut pengambilan gambar dalam film didominasi dengan teknik *eye level*, di mana pengambilan

gambar berada pada tinggi yang sama atau sejajar dengan objek, sehingga hasil pengambilan gambar terlihat natural dan stabil (Suzuki, 2017). Penggunaan teknik ini bertujuan untuk menunjukkan sudut pandang seseorang yang berdiri sejajar dengan objek, sehingga objek tersebut terlihat lebih jelas. Teknik pengambilan gambar pada film didominasi oleh teknik *long shot*, di mana para penonton dapat melihat keseluruhan penampilan tokoh dari ujung kepala hingga ujung kaki disertai dengan pemandangan di sekelilingnya dan *medium close up* yang bagus untuk menunjukkan bagaimana para tokoh berinteraksi dan berbicara dengan satu sama lain, sehingga penonton dapat terlibat secara emosional (The Education Bureau, 2014).

Penggunaan warna dalam film didominasi oleh warna gelap, yaitu cokelat. Menurut Angela Wright, warna cokelat menunjukkan keseriusan, kehangatan, keandalan, dan dukungan (Grönholm, 2010). Hal tersebut menimbulkan kesan bahwa perpustakaan memberikan ilmu pengetahuan yang terpercaya dan mendukung siapa saja yang ingin menimba ilmu di dalamnya. Dengan warna gelap yang mendominasi, membuat pencahayaan dalam film pun samar-samar, terutama ketika pengambilan gambar di perpustakaan. Pencahayaan dalam perpustakaan minim, sehingga penonton tidak dapat melihat dengan jelas koleksi buku apa saja yang berada di perpustakaan.

Pengusungan tema aksi dan fantasi ini membuat pengambilan gambar di perpustakaan memiliki porsi yang sedikit. Pada film, perpustakaan muncul dengan durasi keseluruhan 6 menit 44 detik dari durasi film selama 1 jam 45 menit. Perpustakaan muncul pertama kali ketika Strange mengembalikan buku-buku yang ia pinjam ke perpustakaan, yang kemudian berlanjut pada adegan-adegan di mana Strange belajar dan membaca buku di perpustakaan. Dalam film, frekuensi munculnya perpustakaan sebanyak 31 sekuen. Pengaluran cerita berfokus pada perpustakaan yang berfungsi sebagai tempat belajar, berbagi informasi, dan penyimpanan koleksi serta benda-benda keramat.

## 2. Analisis Paradigmatik

Pada penelitian ini, analisis paradigmatik digunakan untuk menjelaskan karakteristik para tokoh dan beberapa latar tempat yang mendukung penjelasan mengenai representasi perpustakaan dalam film *Doctor Strange*.

### Analisis Tokoh

Pada analisis tokoh, urutan penjelasan mengenai tokoh dilakukan berdasarkan frekuensi kemunculan tokoh dalam film *Doctor Strange*. Tokoh dibagi menjadi dua jenis, yaitu tokoh utama dan tokoh pendukung. Analisis tokoh mencakup pendeskripsian fisik, sifat, dan keterkaitan tokoh dengan tokoh lainnya.

## Tokoh Utama

Tokoh utama dalam film *Doctor Strange* adalah Stephen Strange, *the Ancient One*, Kaecilius, Master Mordo, dan Master Wong. Tokoh utama diurutkan berdasarkan frekuensi kemunculan dalam sekuen dengan rincian Stephen Strange sebanyak 141 sekuen, *the Ancient One* 56 sekuen, Kaecilius 4 sekuen, Master Mordo 33 sekuen, dan Master Wong 30 sekuen.

### 1. Stephen Strange

Stephen Strange adalah tokoh utama dalam film *Doctor Strange*. Strange adalah seorang dokter ahli bedah yang sangat ahli di bidangnya. Karena keahliannya, Strange menjadi seorang dokter kaya raya, namun memiliki sifat yang angkuh dan sombong. Strange merupakan orang yang sangat pintar, dibuktikan ia dapat meraih gelar master dan PhD-nya dalam waktu yang bersamaan.

Strange merupakan orang yang menyukai ilmu pengetahuan, ambisius, dan rajin. Hal tersebut terlihat ketika Strange rajin bertanya jika ia tidak mengerti akan suatu hal. Kegemarannya terhadap ilmu pengetahuan membuatnya rajin mengunjungi perpustakaan untuk belajar dan meminjam beberapa buku untuk dibaca.

### 2. *The Ancient One*

*The Ancient One* adalah guru leluhur yang mengajarkan seluruh murid yang berada di Kamar-Taj. *The Ancient One* merupakan sosok yang misterius. *The Ancient One* juga merupakan sosok yang me-

nguasai berbagai ilmu, sehingga menjadikannya sosok yang sangat pintar. Hal tersebut ditunjukkan pada koleksi-koleksi yang dimilikinya yang berada di bagian khusus perpustakaan. Koleksi tersebut berisi mengenai ilmu-ilmu yang telah ia pelajari dan kuasai, di mana ilmu-ilmu tersebut merupakan ilmu sihir tingkat tinggi. Selain misterius, kepribadian *the Ancient One* yang lain adalah berpikiran terbuka, ramah, rendah hati, dan ber-semangat.

### 3. Kaecilius

Kaecilius merupakan mantan master di Kamar-Taj. Ia memiliki kepribadian yang sombong, angkuh, dan ambisius. Kaecilius memiliki ambisi untuk menjadikan bumi bagian dari Dunia Kegelapan yang dikuasai oleh Dormammu. Ia menginginkan dunia tanpa waktu, sehingga semua orang dapat hidup abadi. Dalam mewujudkan ambisinya tersebut, Kaecilius menghalalkan segala cara, termasuk salah satunya mencuri halaman-halaman Kitab *Cagliostro* dan membunuh orang-orang yang tidak bersalah. Kaecilius juga seseorang yang pandai menghasut. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya pengikut yang berada pada jalan yang sama dengannya.

### 4. Master Mordo

Master Mordo merupakan sosok yang pintar, setia, dan murah hati. Master Mordo selalu percaya pada apapun yang diucapkan oleh *the Ancient One*. Sebagai seorang master, sudah menjadi kewajiban bagi Master Mordo untuk menjawab

pertanyaan muridnya. Master Mordo tidak pernah meminta imbalan atas ilmu yang telah diberikannya. Ia hanya memperingati para muridnya untuk tidak melanggar hukum alam. Master Mordo adalah seorang yang pandai bertarung. Hal tersebut dibuktikan pada sekuen di mana ia mengajari Strange cara bertarung dan ia bertarung melawan pengikut Kaecilius.

### 5. Master Wong

Master Wong adalah pustakawan Kamar-Taj. Master Wong merupakan sosok yang tegas dan tidak mengenal rasa takut. Master Wong juga sosok yang mencintai ilmu pengetahuan. Ia gemar membaca dan mempelajari koleksi yang terdapat di perpustakaan. Dalam menjalankan pekerjaannya, Master Wong sangatlah berdedikasi dan bersungguh-sungguh. Master Wong juga seseorang yang memiliki inisiatif yang tinggi. Selain itu, Master Wong juga tidak segan-segan untuk membantu penjaga Hong Kong Sanctum dan mengajak master lainnya untuk mempertahankan Hong Kong Sanctum.

### Tokoh Pendukung

Tokoh pendukung dalam film *Doctor Strange* adalah Dormammu dengan frekuensi kemunculan sebanyak 25 sekuen dan Jonathan Pangborn sebanyak 5 sekuen.

#### 1. Dormammu

Dormammu adalah penguasa Dunia Kegelapan, di mana di dalamnya waktu tidak berlaku. Dorma-

mmu memiliki ambisi untuk membuat bumi menjadi bagian dari Dunia Kegelapan. Dormammu memiliki kekuatan yang sangat besar. Namun kekuatannya melanggar hukum alam.

#### 2. Jonathan Pangborn

Jonathan Pangborn merupakan seseorang yang memberi informasi kepada Strange mengenai Kamar-Taj. Pangborn sempat mengalami kelumpuhan dan saat ini ia dapat berjalan kembali dengan bantuan ilmu sihir yang ia kuasai selama belajar di Kamar-Taj.

### Analisis Latar Ruang

Analisis latar ruang digunakan untuk menunjukkan ruang yang digunakan dalam film *Doctor Strange* yang mendukung representasi perpustakaan. Latar ruang yang digunakan adalah rumah sakit, Kamar-Taj, Perpustakaan Kamar-Taj, New York Sanctum, London Sanctum, Hong Kong Sanctum, dan Dunia Kegelapan.

#### 1. Rumah Sakit

Rumah sakit merupakan tempat Strange bekerja sebagai dokter. Bagian rumah sakit yang muncul dalam sekuen adalah ruang operasi. Ruang operasi merupakan tempat di mana Strange menghabiskan banyak waktu dalam melaksanakan pekerjaannya untuk menyelamatkan pasien-pasiennya. Strange juga menghabiskan waktunya di rumah sakit selepas mengalami kecelakaan untuk menjalani pengobatan dan operasi.

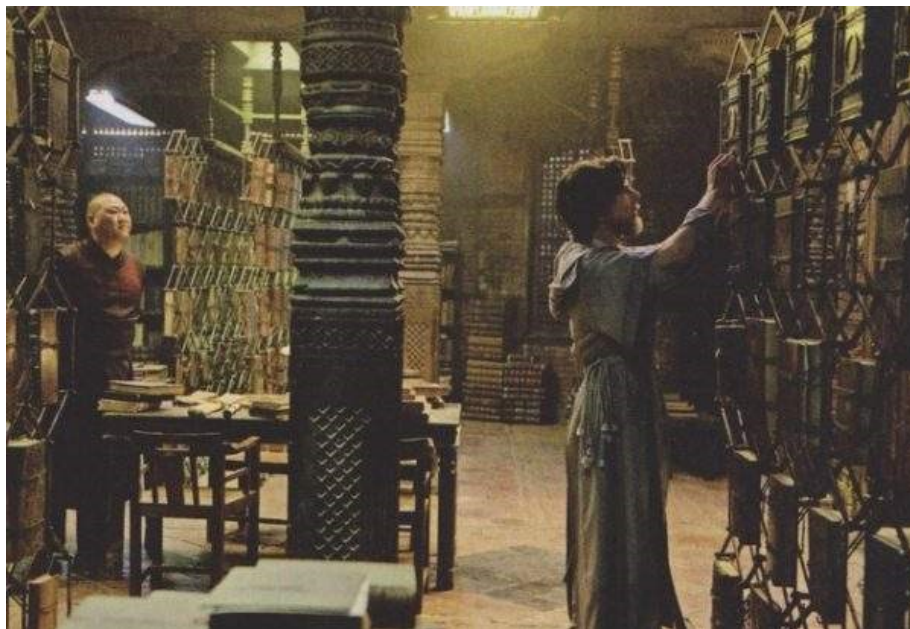
## 2. Kamar-Taj

Kamar-Taj berada di lokasi tersembunyi di pegunungan Himalaya. Kamar-Taj adalah tempat di mana orang-orang berlatih dan belajar ilmu sihir. Keseluruhan interior Kamar-Taj terbuat dari kayu, sehingga bernuansa coklat. Di Kamar-Taj, para murid dan master memiliki kamar masing-masing. Untuk berlatih bersama, Kamar-Taj memiliki sebuah halaman yang luas. Di Kamar-Taj, Strange mempelajari ilmu sihir dengan sungguh-sungguh.

Selain ilmu sihir, di Kamar-Taj juga diajarkan ilmu bela diri. Dalam film, Kamar-Taj merupakan tempat yang seringkali muncul.

## 3. Perpustakaan Kamar-Taj

Sama halnya dengan Kamar-Taj, interior perpustakaan pun terbuat dari kayu dan bernuansa coklat. Rak-rak, meja, dan kursi yang berada di dalam perpustakaan pun terbuat dari kayu. Perpustakaan terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian sirkulasi, ruang baca, dan bagian khusus perpustakaan.



**Gambar 2**

Ilustrasi Latar Ruang pada Film Doctor Strange

Bagian sirkulasi terdiri dari meja kayu yang terletak di depan perpustakaan. Pada bagian sirkulasi, terjadi interaksi antara pengunjung dan pustakawan. Bagian khusus perpustakaan berisi koleksi-koleksi pribadi *the Ancient One* yang memiliki tingkatan ilmu yang sangat

tinggi dan biasanya hanya dapat diakses oleh para master. Pada bagian ini, buku-buku diletakkan pada untaian rantai yang membentuk seperti kantung untuk meletakkan buku. Ruang baca terletak di sepanjang lorong di antara dua bagian rak buku. Lorong



tersebut diisi dengan meja-meja dan kursi-kursi yang dilengkapi dengan lampu.

#### 4. Sanctum Sanctorum

Sanctum Sanctorum atau yang dikenal dengan *The Sanctums* merupakan bangunan yang berfungsi untuk melindungi bumi dari ancaman dimensi lain. *Sanctum Sanctorum* berasal dari bahasa Latin, yang artinya “*Holy of Holies*” yang mendeskripsikan Kuil Yahudi di Yerusalem. *The Sanctums* terletak di tiga kota, yaitu New York, London, dan Hong Kong. Keberadaan lokasi *The Sanctums* di tiga kota tersebut disebabkan tingginya energi sihir yang berada di ketiga kota tersebut. *The Sanctums* masing-masing dilindungi oleh seorang penjaga.

#### 5. Dunia Kegelapan

Alam semesta terdiri dari berbagai macam dunia alternatif, bukan hanya dunia yang terdapat bumi di dalamnya. Salah satu dunia alternatif yang berada di alam semesta ini adalah Dunia Kegelapan. Dunia kegelapan merupakan tempat tinggal Dormammu. Dunia Kegelapan tidak mengenal waktu. Jika seseorang berada di dalam Dunia Kegelapan, maka ia akan hidup abadi di dalamnya.

#### Kesimpulan Analisis Paradigmatik

Berdasarkan analisis latar dan tokoh, ilmu pengetahuan memiliki peranan yang sangat penting. Hal tersebut dikarenakan dengan memiliki ilmu pengetahuan, dapat

menjadikan seseorang memiliki kekuatan super, yang dalam film ini kekuatan super tersebut adalah ilmu sihir. Kamar-Taj dan perpustakaan di dalamnya berperan penting dalam pengembangan dan bertambahnya ilmu pengetahuan para tokoh dalam film. Dengan ilmu yang dipelajari di Kamar-Taj, tokoh-tokoh tersebut dapat menjadi penyihir yang handal dan mendapat gelar master. Perpustakaan juga berperan dalam menambah ilmu pengetahuan bagi para tokoh. Dengan adanya koleksi pribadi milik *the Ancient One*, para master dapat mempelajari dan mendapatkan informasi mengenai ilmu sihir tingkat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa perpustakaan sudah menerapkan fungsi informatif dan fungsi edukatif.

#### Representasi Perpustakaan

Pengaluran cerita dalam film *Doctor Strange* berfokus pada perpustakaan yang berfungsi sebagai tempat belajar, berbagi informasi, dan penyimpanan koleksi serta benda-benda keramat. Representasi menghubungkan makna dan bahasa ke dalam budaya (Hall, 2013), di mana budaya yang terdapat dalam film *Doctor Strange* berhubungan dengan ilmu pengetahuan, sehingga perpustakaan direpresentasikan sebagai tempat suci yang menyimpan berbagai ilmu pengetahuan. Dalam memperoleh ilmu yang berada di dalamnya, seseorang harus berjuang dengan gigih untuk menggali dan mem-



pelajari ilmu-ilmu tersebut. Hal tersebut terlihat dengan adegan pada sekuen ke-97, di mana Strange membaca dan mempelajari buku-buku dari perpustakaan untuk meningkatkan ilmu sihirnya. Dengan membaca berbagai buku, pola pikir Strange pun berubah. Strange yang pada awalnya merupakan seseorang yang berpikir secara logika, seiring berjalannya waktu menjadi seseorang yang memiliki pikiran yang lebih terbuka dan menerima hal-hal yang berada di luar logikanya, seperti ilmu sihir. Hal tersebut menunjukkan juga menunjukkan bahwa perpustakaan menjalankan salah satu fungsinya, yaitu fungsi edukatif yang menyediakan berbagai koleksi pustaka di mana terdapat ilmu pengetahuan di dalamnya (Laksmi, dkk., 2011). Selain itu, ketertarikan dan kecintaan para tokoh terhadap ilmu pengetahuan menjadikan perpustakaan sebagai tempat mereka untuk mencari informasi dan belajar mengenai ilmu sihir.

Perpustakaan yang direpresentasikan sebagai tempat suci yang menyimpan ilmu pengetahuan tersebut memiliki koleksi yang terdiri dari buku-buku mengenai ilmu sihir dan benda-benda keramat. Buku-buku tersebut berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan para tokoh dalam film. Dengan buku-buku tersebut disertai dengan praktik langsung, pengetahuan para tokoh bertambah dan kemampuan ilmu sihir mereka pun meningkat. Salah satu benda ke-

ramat yang disimpan di perpustakaan pun turut menjadi bahan pembelajaran. Barang keramat tersebut adalah the Eye of Agamotto yang di dalamnya terdapat *Time Stone*. Dengan adanya *Time Stone*, siapapun yang memakai *the Eye of Agamotto* dapat memutarbalikkan waktu. Dengan memutar balikkan waktu, Strange dapat mempelajari sesuatu, sehingga ia tidak mengalami kesalahan yang sama.

### E. Kesimpulan

Pengaluran cerita dalam film *Doctor Strange* berpusat pada perpustakaan yang direpresentasikan sebagai tempat suci yang menyimpan berbagai ilmu pengetahuan. Perpustakaan merupakan tempat mencari ilmu pengetahuan, yang ke depannya dapat menentukan keberhasilan seseorang dalam melakukan sesuatu. Perpustakaan dalam film *Doctor Strange* juga menjadi sumber informasi bagi para murid dan master yang berada di Kamar-Taj untuk meningkatkan ilmu sihir mereka. Ilmu pengetahuan yang berada di dalam perpustakaan tentunya bisa didapatkan bagi mereka yang bersungguh-sungguh dalam mencarinya dan menggunakannya dalam hal-hal kebaikan.

Dalam film *Doctor Strange*, perpustakaan juga digambarkan sebagai tempat pertarungan antara kebaikan dan kejahatan dalam memperebutkan pengetahuan, di mana pengetahuan disimbolkan sebagai sebuah kekuatan bagi orang-orang yang memilikinya. Dengan

memiliki pengetahuan, seseorang dapat menaklukkan dunia ataupun melindungi dunia dengan pengetahuan yang ia miliki. Pengetahuan yang dimiliki seseorang pun dapat berubah menjadi manfaat atau musibah, hal tersebut bergantung pada tujuan orang yang memilikinya.

Apakah dengan pengetahuan yang ia miliki, ia ingin mengabdikan dirinya untuk melakukan sesuatu yang baik atau sebaliknya. Oleh karena itu, perpustakaan merupakan tempat bertarungnya kebaikan dan kejahatan dalam memperebutkan pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cloete, A. (2017). Film as medium for meaning making : A practical theological reflection. *AOSIS*, 73(4), 1–6.
- Danesi, M. (2012). *Pesan, tanda, dan makna: Buku teks dasar mengenai semiotika dan teori komunikasi* (E. Setyarini & L. L. Piantari, Eds.). Yogyakarta: Jalasutra.
- Evans, G. E., Intner, S. S., & Weihs, J. (2011). *Introduction to techincal services*. Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Fiske, J. (2011). *Introduction to communication studies: Sebuah pengantar paling komprehensif* (I. S. Ibrahim, Ed.). Yogyakarta: Jalasutra.
- Grönholm, M. (2010). color psychology: The “Colour Affects” system. Retrieved July 23, 2020, from The Brand Man website: <http://micco.se/wp-content/uploads/2010/05/Micco-Groenholm-on-Color-Affects-System.pdf>
- Hall, S. (2013). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (2nd ed.). London: SAGE Publication.
- Johnson, P. (2014). *Fundamentals of collection development and management*. Chicago: American Library Associaton.
- Laksmi. (2018). *The name of the rose, film dan novelnya di bidang Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Jakarta.
- Laksmi, Sosetyo-Salim, T. A., & Imansyah, A. (2011). *Manajemen lembaga informasi: Teori dan praktik*. Jakarta: Penaku.
- Margolis, H. E. (2014). *The cinema ideal: An introduction to psychoanalytic studies of the film spectator*. Oxon: Routledge.
- Mayesti, N., Salam, A., & Noviani, R. (2017). Perpustakaan umum sebagai sarana literasi informasi : representasi dalam film Indonesia. *The 1st International Conference on Language, Literature and Teaching*, (October), 624–632. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakaarta.
- Mickiewicz, P. (2016). Infrastructure & future library - a reflection on “Scaffolding, hard and soft.” *Journal for Digital Cultures*, 3, 1–4.
- Morita, S., & Laksmi. (2015). Representation of public library recreation function in the film the library ( 2015 ). *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 2(2), 163–181.
- Rubin, R. E. (2016). *Foundations of Library and Information Science*. Chicago:

- American Library Associaton.
- Semertzaki, E. (2011). *Special libraries as knowledge management centres*. Oxford: Chandos Publishing.
- Stueart, R. D., Moran, B. B., & Morner, C. J. (2012). *Library and information center management*. Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Suzuki, T. (2017). Camera basics #14: Position and angle. Retrieved July 23, 2020, from Snapshot website: <https://snapshot.canon-asia.com/article/en/camera-basics-14-position-and-angle>
- The Education Bureau. (2014). Handout 2A.1 camera shots and angles. Retrieved July 23, 2020, from The Education Bureau website: [https://www.edb.gov.hk/attachment/en/curriculum-development/resource-support/net/NETworking\\_Popular Culture/CD for govt printer - FINAL/3. Unit A. Captions and Photo Stories/1. Handouts/Handout 2A.1 Camera Shots and Ang](https://www.edb.gov.hk/attachment/en/curriculum-development/resource-support/net/NETworking_Popular Culture/CD for govt printer - FINAL/3. Unit A. Captions and Photo Stories/1. Handouts/Handout 2A.1 Camera Shots and Ang)
- Weinberger, D. (2016). The library as center of meaning the library as center of meaning. *Public Library Quarterly*, 35(4), 264–266. <https://doi.org/10.1080/01616846.2016.1244988>
- Wicaksono, M. F. (2020). Representasi perpustakaan dalam film pendek the library. *Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 5(1), 55–68.